

URBE LUDENS: espacios para el juego en la ciudad

Angelique TRACHANA

Dra. Arquitecta, Profesora de la Universidades Politécnica de Madrid, ETSAM y Camilo José Cela, ESAyT

RESUMEN: Partiendo del significado antropológico del «juego» en los estudios de Huizinga y Cadamer, en este estudio se analizan algunos paradigmas significativos de manifestaciones lúdicas en los espacios de la ciudad, desde las palestras y los gimnasios en la ciudad antigua hasta los nuevos espacios de ocio en la ciudad moderna. El objetivo de este trabajo es estudiar las bases tanto ideológica como psicológica de la creación de espacios lúdicos y su conexión con diferentes sensibilidades sociales y artísticas. Sin pretender ser exhaustivo, el estudio de las diferentes tipologías a través de esos paradigmas nos permite revelar algunas claves importantes en la búsqueda de soluciones innovadoras que responden a los problemas contemporáneos de la ciudad. En este sentido, el valor del tiempo libre y la proximidad a la naturaleza en la *paideia* griega o la crítica de la industria del ocio y del espectáculo heredera del barroco o la recuperación de la «deriva» situacionista, podrían resultar edificantes para la reflexión sobre un nuevo paradigma urbano con fundamentos lúdicos que se integren en un nuevo concepto de ciudad con criterios ecológicos y de sostenibilidad cuyos protagonistas son los propios ciudadanos. La participación activa y la iniciativa ciudadana son las claves del nuevo paradigma emergente en forma de acciones urbanas o reutilización de espacios degradados y abandonados como espacios lúdicos.

DESCRIPTORES: Ciudad. Cultura. Juego. Arte. Espacios públicos.

1. Introducción

Concebimos *urbe ludens* parafraseando a Huizinga con el objeto de desvelar el significado antropológico de algunas manifestaciones lúdicas en la ciudad contemporánea y de los espacios urbanos que determinan; muchas veces no tan sólo espacios estables sino también espacios efímeros de la

expresión artística y espacios de la pura reflexión donde anidan utopías de reformas sociales como el Situacionismo. El artículo mantiene una cierta estructura cronológica haciendo referencia a algunos paradigmas históricos desde los espacios para la educación física en la antigua Grecia hasta el «espacio libre» que concibe el urbanismo moderno y el papel de los modernos espacios

Recibido: 05.04.2011; Revisado: 19.09.2011
e-mail: 9737trachana@coam.es

Agradezco a los evaluadores anónimos sus comentarios que han contribuido a mejorar el texto substancialmente.

lúdicos en la construcción de la imagen de la metrópoli industrial, pasando por los laberintos renacentistas, el jardín barroco, los escenarios de los autos de fe, las procesiones y los juegos taurinos. En algunas de estas manifestaciones —algunas de carácter nacionalista o regionalista— se detectan los gérmenes de la cultura neobarroca del espectáculo arquitectónico actual como una de las técnicas del poder más recurrentes y signo del déficit de democracia en el gobierno de nuestras ciudades; en otras reviven las contestaciones actuales contra esta tendencia y la crisis del espacio público. Se pretende, de este modo, establecer una dialéctica entre la cultura histórica que representa la ciudad preexistente —como conocimiento— y las nuevas propuestas proyectuales que responden a las nuevas problemáticas socio-económicas y ambientales. Entre estas propuestas destacamos el reciclaje de áreas industriales obsoletas y la reutilización lúdica de estos espacios que nos proporciona una clave importante de una cultura emergente de la sostenibilidad y las buenas prácticas introduciéndonos de pleno en la crítica y el debate contemporáneo sobre la creación de espacio público, la intervención y rehabilitación del patrimonio histórico y las nuevas ideas acerca del paisaje.

2. El significado antropológico del juego

El juego es más viejo que la cultura, nos dice Huizinga. La verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura. Las grandes ocupaciones del hombre como el lenguaje, los mitos, el culto, la política, la guerra... están impregnadas de juego. El juego es, pues, esencial para el hombre y la sociedad en la que vive. El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría (HUIZINGA, 1972).

Huizinga concibe el *Homo Ludens*, «hombre que juega» no simplemente en sus aspectos biológicos, psicológicos, etnográficos o culturales, sino como la función humana esencial en la reflexión y el trabajo, mostrando así la insuficiencia de las imágenes convencionales del *homo sapiens* y el *homo faber*. Desde los supuestos del pensamiento científico-cultural, el juego se ubica como génesis y desarrollo

de la cultura. En su introducción a modo de prólogo al *Homo Ludens* declara que no se trata sólo de una de las manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego. Huizinga genera una «teoría de juego» según la cual, el juego es una representación de la lucha por la vida. El ser humano se caracteriza por el espíritu competitivo que le lleva a superarse, a lograr sus metas y que en última instancia, ese espíritu se representa por la invención del deporte de competición.

«La cultura como juego» encuentra también un desarrollo en la obra de (GADAMER,¹ 1991), quien nos lleva a la consideración de la «obra de arte como juego». Pues justifica antropológicamente el arte con tres conceptos: juego, símbolo y fiesta. Hay en el arte un libre juego, sin conceptos previos, entre el artista, como genio, y el receptor, como co-genio ya que este último es quien desentraña el significado de la obra. El arte se fundamenta en la necesidad vital del hombre a jugar. Hay en él un automovimiento, movimiento de vaivén continuo donde los extremos no son fines. Se juega además con cierto orden, disciplina y leyes como si hubiese fines cuando no los hay. En el juego hay una racionalidad y tiene una identidad que constituye la unicidad de la obra o su identidad hermenéutica. Eso es, la obra tiene un sentido interpretable de coherencia interna en su lectura. El receptor no puede proyectar sus intenciones en ella. La identidad le otorga durabilidad y apertura. Implica un jugar-con. La interpretación es un «hacer comunicativo» del co-jugador (espectador), que forma parte del juego con su abordaje de la obra. Existe una participación. La percepción de la obra es una respuesta activa en el espacio de juego que se debe llenar con la praxis, construcción, tarea. Esto es ejercitar el movimiento hermenéutico. La percepción brinda al co-jugador un sentimiento vital de apreciación del mundo.

3. El significado del espacio lúdico de la ciudad

La ciudad como máximo exponente de la cultura, asumió durante un largo período histórico el concepto de «ciudad bella». Véase el plano de París que compone Pierre Patte con todos los proyectos de plazas en memoria de Luis XV presentados a este concurso para enten-

¹ Hans-Georg Gadamer es fundador de la teoría filosófica hermenéutica o teoría de la interpretación que reconduce con Iser (1976) y Jauss (1977) hacia la «estética de la recepción».

der el concepto de ciudad que se tiene en ese momento como ideal: conjunto de obras para el embellecimiento de la ciudad; o Versailles concebida como «la ciudad obra de arte total» (ver FIG. 1). Con estas ideas coincide LAUGIER (1999) quien concibe «la ciudad como bosque», donde el juego y la variedad se oponen a la repetición y la homogeneidad de espacios. También coinciden con este concepto, los postulados de un «ecourbanismo» actual que aboga por la diversidad como activador anímico-lúdico frente a la homogeneidad aplastante que se observa en la mayoría de los barrios de nuestras ciudades.

La ciudad en la historia ha producido espacios donde se alteran las condiciones del transcurrir de la vida cotidiana y donde acontecen rituales extraordinarios. La historia nos revela, cómo la ciudad cuando se proyecta con un concepto unitario o cuando simplemente surge por sinergias en el tiempo, forja una estructura que consiste en una sucesión de eventos arquitectónicos y espacios colectivos singulares —con voluntad artística— que se diferencian claramente de los procesos productivos típicos de lo urbano, es decir, la reproducción de tipos. Son los espacios lúdicos, en lo esencial ámbitos de la expresión, de la confrontación y de la producción cultural, esto es, de las diversas formas de expresión de la existencia tanto material como espiritual del ser humano. En su esencia esos espacios tienen carácter público, lo que comporta la libertad de la expresión y la participación, el ejercicio de la ciudadanía. Los espacios lúdicos de la ciudad son dinamizadores del devenir y de la cotidianidad. Los elementos que conforman estos espacios expresan a veces el mundo de ideas, discursos, y utopías de la ciudad. Pero no se puede reducir su significado al trazado, diseño, construcción arquitectónica y formas de ocupación y uso previstos en su proyecto. Fundamentalmente, esos dependen de la interpretación y muchas veces de una refundación y el uso espontáneo que se les dé. Puede, por tanto, su uso salir fuera de las previsiones y programas proyectados. Por lo general, esos espacios presentan poco o ningún interés para los poderes económicos y promotores del espacio urbano. No es de extrañar por tanto, la poca intensidad con la que se promueven hoy día en la ciudad emergente dada la nula rentabilidad económica que presentan, pues su esencia es el disfrute y no la productividad. No es que a las ciudades de hoy, les falten espacios lúdicos sino que son edificadas, ocupadas, reglamentadas y administradas sin que la concepción del espacio lúdico forme parte de los presupuestos y com-

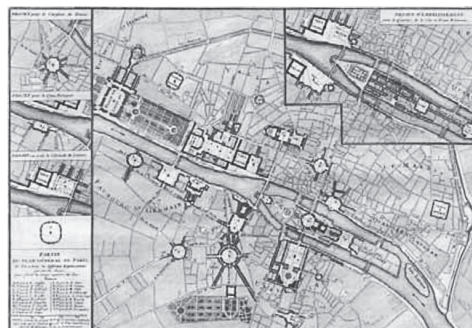


FIG. 1/ **Arriba: Plano de París de Pierre Patte, compuesto con las propuestas de plazas para erigir un monumento a Luis XV, presentadas al concurso para tal proyecto; representa la ciudad ideal como 'ciudad bella'**

Fuente: DE PATTE, Pierre (1765): *Monuments érigés en France à la gloire de Louis XV*, ETH-Bibliothek Zürich, <http://dx.doi.org/10.3931/e-rara-1307>;

Abajo: Versailles: 'la ciudad como obra de arte total'; composición de una diversidad de espacios a través de un sistema de ejes

Fuente: ANDRÉ LE NÔTRE (1660): *Plan général de la Ville et du Château de Versailles*.

ponentes de la identidad ciudadana. Los espacios de explotación privada y el ocio promovido por las instituciones o las empresas mercantiles no responden precisamente a las actividades individuales que surgen espontáneamente en total libertad.

El entendimiento de la ciudad como espacio lúdico pasa ineludiblemente por el establecimiento y la asimilación de la cultura. La construcción de espacios lúdicos implica la asunción de una responsabilidad en la generación sería de procesos y actitudes que lleven a dar respuestas consecuentes a la sociedad a la que se destinan. El uso de esos espacios implica necesariamente una alfabetización espacial estimulando la percepción de la dimensión lúdica del espacio construido como condición determinante e ineludible de las condiciones de la existencia tanto en el orden individual como colectivo. El espacio lúdico es aquel en el que se activa y se dinamiza la imaginación y la creatividad. Es, por tanto, ámbito de la creación de una cultura espacial lúdica urbana que habría de implementarse con una *paideia*, un verdadero movimiento de cambio que penetra en todos los niveles de la educación y los diferentes ámbitos de socialización.

Constant Nieuwenhuys intentó dar forma tangible a esa idea de «ciudad lúdica» creando New Babylon (1950-1974), el proyecto utópico de un ambiente arquitectónico recreado por y para el *homo ludens*; una obra total y comunitaria, síntesis de la idea de una sociedad como obra de arte. El intento de Constant fue el único intento firme en dar una viabilidad práctica al planteamiento teórico situacionista: la «deriva» situacionista que consistía en una utilización experimental, no productiva, del espacio urbano. Los situacionistas defendían la construcción de situaciones o eventos aislados y diferenciados, los proyectos urbanos de carácter fragmentario frente al carácter objetivo, unitario y totalmente coherente que pretendía conferir a la imagen de ciudad el urbanismo dirigido a la «sociedad de los espectadores» (DEBORD, 1967 y 1988). La ciudad lúdica tendría espacios dedicados a los juegos y la satisfacción de los sentidos. Y ésta idea, sin duda, era deudora del espíritu del *Laugier* y comulgaba con el romanticismo y el barroco en sus arriesgadas aventuras y descubrimientos espaciales, fruto de los viajes y la asimilación de las culturas. Hoy conecta con la nueva concepción del arte ya no como obra individual sino «como una verdadera y auténtica irrupción de lo real en el mundo rarefacto y, altamente, simbólico del arte». Esta experiencia artística da una importancia especial:

«a la idea de participación, de implicación, de compromiso, y piensa el arte como la tarea de proporcionarnos una percepción más fuerte e intensa de la realidad» (PERNIOLA, 2000:17).

En las tendencias artísticas más avanzadas,

«la estructura tradicional de separación entre el arte y lo real parece desplomarse definitivamente; ha nacido una especie de «realismo psicótico» que anula cualquier mediación» (Perniola, 2000: 41).

El arte pierde su distancia respecto a la realidad y adquiere una fisicidad y una materialidad que nunca había poseído antes; la música es sonido, el teatro es acción, el arte figurativo tiene una consistencia a la vez visual, táctil y conceptual. Ya no son imitaciones de la realidad, sino realidades *tout court* no mediadas ya por la experiencia estética; son extensiones de las facultades humanas que, sin embargo, ya no deben rendir cuentas al sujeto porque éste se ha disuelto completamente en una exterioridad radical. Esta idea del arte actual no se diferencia de la idea situacionista de la ciudad. La ciudad podría convertirse en una obra de arte total —situación o ambiente— inspirada y realizada por y para la comunidad sin sustraerse de la vida cotidiana.

Los juegos en el espacio de la ciudad reflejan la construcción de su identidad histórica-social, el imaginario individual y colectivo configurando los verdaderos espacios públicos que se han transformado y actualizado pero siempre permanecen bajo nuevas formas caracterizándose por ser la formulación de un proyecto lúdico-artístico. Son espacios donde tiene lugar el desarrollo de las actividades, acciones, expresiones de la creatividad individual y colectiva. Los lugares del juego, aglutinan el símbolo y la fiesta. Son lugares donde se manifiesta la comunicación intersubjetiva frente a los «no lugares» o lugares carentes de comunicación y de memoria (AUGÉ, 1994). En estos lugares se manifiesta la memoria de las efemérides, se reafirma la identidad histórica y social por la repetición de manifestaciones cívicas y rituales religiosos. Son lugares de una densidad significativa, una complejidad y siempre actualidad en tanto que siguen siendo escenarios vivos de la sociedad actual. Son por eso elementos estructurales de la ciudad. Desde la más remota antigüedad los espacios reglados para juegos y para actividades lúdicas formaron parte de la ordenación de la ciudad y siguen siendo referencias vivas para la creación de espacios urbanos hoy. Pero a esa estructura habría de incluir aquellos poco conformados y a veces efímeros o improvisados que algunos sectores de la sociedad actual —sectorializada y desigual— pueden promover; o aquellos que en condiciones de precariedad como en la crisis económica y social actual pueden surgir desde la base y como reivindicación de espacio vital y, sobre todo, habría de

reivindicar aquellos espacios de calidad posibles sólo con la colaboración entre sectores de la administración sensibles y colectivos ciudadanos implicados y responsables que de la mano de profesionales dispuestos a investigar y experimentar nuevas formulaciones son capaces, a través del proyecto del espacio público, a integrar necesidades sociales y culturales con soluciones a problemas ambientales, recreación de la naturaleza en las áreas urbanas y recuperación de espacios degradados y residuales.

4. Juego y educación física

Muchos de los actuales espacios para el ocio y el deporte competitivo tienen su remoto origen en la cultura de la educación física en la antigua Grecia. En Grecia se cultivó por prime-

ra vez el culto al cuerpo, a la naturaleza y se apreció el valor del tiempo libre para la salud y el desarrollo intelectual de la persona, valores todos ellos que han permanecido y han aflorado con fuerza en la ciudad moderna. Tanto en del período clásico como helenístico y después en Roma había un sector de la ciudad especializado en la cultura y el ocio con espacios específicos construidos para eso como se manifiesta en los planos y las ruinas arqueológicas de las ciudades (ver FIG.2).

La palestra y el gimnasio son espacios creados para la actividad física en Grecia clásica y son impregnados de lo más característico del espíritu clásico griego: el espíritu competitivo —expresado en el olimpismo— que se cultivaba desde la educación básica, de la cual formaba parte la educación física junto con la música y la gramática. Así la educación básica

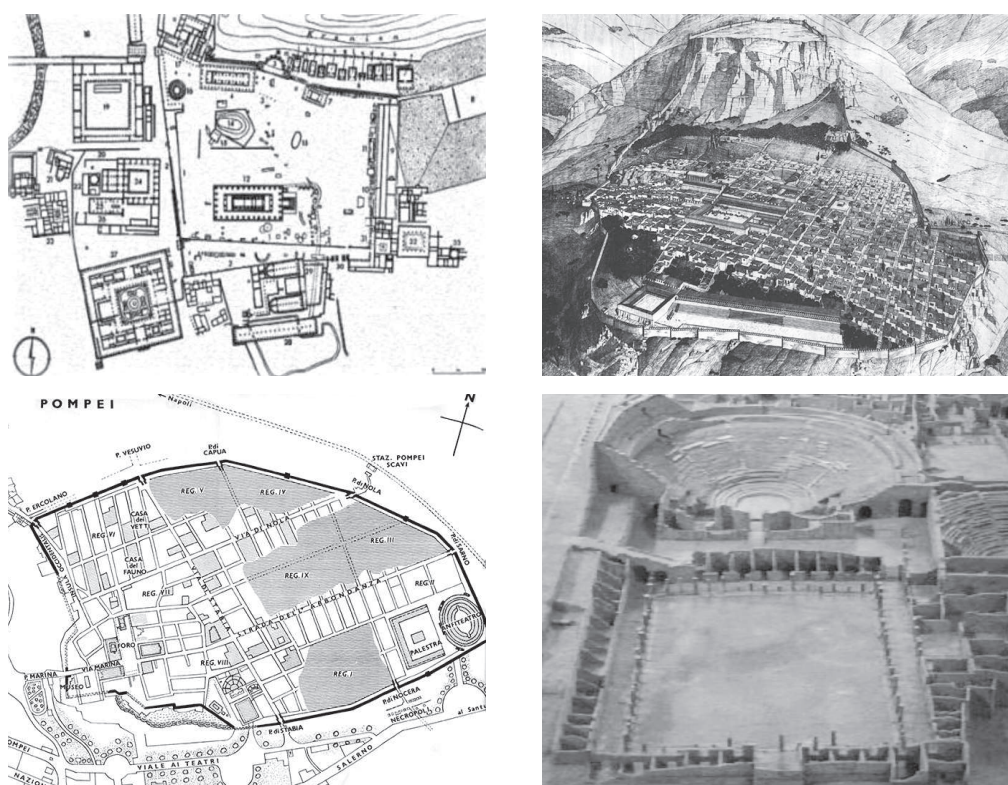


FIG. 2/ arr. izda. Plano del santuario de Olimpia, sede de los juegos olímpicos desde 776 a.C. donde se destacan la palestra, el gimnasio y el estadio;
arr. dcha. Representación de Priene donde se destaca al borde de la ciudad la palestra y el estadio;
ab. izda. Plano de Pompeia destacando en la parte sur el teatro grande, pórtico de gladiadores, palestra y anfiteatro;
ab. dcha. Foto aérea del teatro grande y el pórtico de gladiadores

griega integraba aprendizajes de la disciplina corporal y de las facultades intelectuales y emocionales, siempre en un ámbito natural, y promovía como virtudes, o hábitos buenos, la fortaleza, la resistencia al dolor, la templanza que modera el placer de los sentidos, la modestia que regula las emociones humanas... Según la filosofía griega lo más importante era lo que se hacía por el conocimiento y no por la mera utilidad. Aristóteles destacaba para la educación la importancia del tiempo libre y el ocio frente a la actividad. La educación era un medio de crear nuevas disposiciones a partir de un modo natural de ser. De ese modo, el objetivo de la sociedad griega se centraba en preparar a los jóvenes, física e intelectualmente, para asumir posiciones de liderazgo en las tareas del Estado y de la sociedad estableciendo como principio la competición y la selección de los mejores. El paradigma de educación y la predilección griega por la vida saludable al aire libre bien sabemos han tenido repercusión en los sistemas de educación moderna y en el urbanismo higienista.

5. Juego y ritual

Otro tipo, totalmente distinto, de cultura que se canaliza como juego, lo encontramos en los antiguos Mayas quienes practicaban el Juego de

Pelota. Como se ha comprobado este juego tenía mucho más de ritual religioso que de deportivo. Pues entendían que jugando se recreaba la victoria de sus dioses contra los demonios del mal, y la llegada de una nueva raza maya como símbolo de vida y de reencarnación. Sin embargo, el destino del vencedor de cada torneo era misterioso y estremecedor: voluntariamente y con gran honor era decapitado en honor a Kukulcán. El hombre luchaba por un destino superior, sobrehumano y desconocido. Comparable a la mística de este ritual es la grandeza y monumentalidad de los espacios para este juego que nos ha legado la civilización maya. Uno de los enclaves más impresionantes es el de Chichén Itzá, la explanada más grande de Mesoamérica de 168 m de largo y 70 de ancho (ver FIG.3), como símbolo quizá de todos los espacios de contenido metafísico o ideológico concebidos por el ser humano.

6. Reminiscencias de juegos medievales

Muchos espacios de la vida pública en las ciudades de hoy configurados habitualmente como plazas son espacios que se utilizaban en su origen para juegos y torneos medievales. Este origen de numerosas plazas sólo tiene su parangón en el número de plazas que proce-



FIG. 3/ Juego de pelota maya-Chichén Itzá, península de Yucatán, México

den de espacios destinados a mercados. De ahí que muchos de los actuales deportes tienen su origen en la Edad Media en Europa. En Francia hace más de mil años se jugaba al *jeu de paume*, considerado hoy en día como el antecesor del tenis. Los primeros juegos de bolas y mazas de madera que se jugaban en Inglaterra y Francia por los campesinos constituyen los antecedentes del popular croquet inglés difundido por todas las colonias inglesas y en general de todos los deportes con raqueta. En muchas regiones del mundo sobreviven fórmulas ancestrales de juegos que siguen acaparando la emoción popular con apuestas y desafíos entre participantes y espectadores. Entre ellos podemos destacar los deportes rurales vascos que requieren una gran fuerza física y una gran resistencia. Arquitectos como el vasco Luis Peña Ganchegui se inspira en ellos como representación del espíritu vasco cuando diseña la plaza de los Fueros de Vitoria junto con el escultor vasco Eduardo Chillida o la plaza de la Trinidad en San Sebastián en las que incorpora el frontis y el graderío para que sigan desarrollándose hoy día en condiciones adecuadas (ver FIG.4). En los nuevos escenarios se actualizan y se reavivan las señas de identidad y el nacionalismo vasco filtrados por las obras de esos artistas vascos contemporáneos. En España además, una forma singular, y también de carácter nacional, entre

formas primitivas de juegos que nos han llegado hasta hoy, son los juegos taurinos. Pues tienen su origen a juegos y rituales muy antiguos y las plazas de toros no son más que el revival de los anfiteatros romanos, también llevados al terreno de la expresión, esta vez, de la cultura hispánica global.

7. Los laberintos

A partir del Renacimiento se hicieron una moda en la construcción de jardines, los laberintos hechos con altos setos y con el propósito único de divertir (ver FIG.5). El laberinto es un juego muy antiguo. Como se sabe, tiene su origen en el mito de Minotauro. Escribe Nathaniel Hawthorne en su libro *Cuentos de laberintos*,

«no puede haber nada más intrincado, excepto quizá que el cerebro de un hombre como Dédalo, que lo planeó, o el corazón de cualquier hombre común...».

El laberinto parece ser la estructura ambiental más estimulante también para los situacionistas a quienes despertaban particular interés las ciudades laberínticas como Venecia o Ámsterdam. De ahí su proyecto no realizado de construcción de un laberinto artificial en el

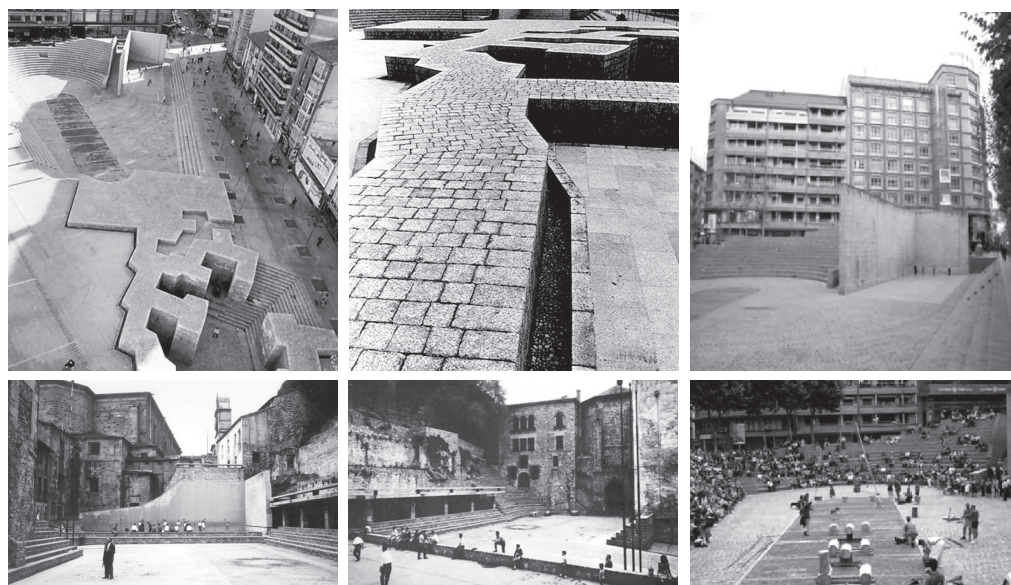


FIG. 4/ arr. y ab. dcha. Plaza de los Fueros de Vitoria y ab. izda. Plaza de la Trinidad en San Sebastián, obras del arquitecto vasco, Luis Peña Ganchegui junto con el escultor vasco Eduardo Chillida, la primera, que incorporan el frontis y el graderío para las competiciones de deporte rural vasco

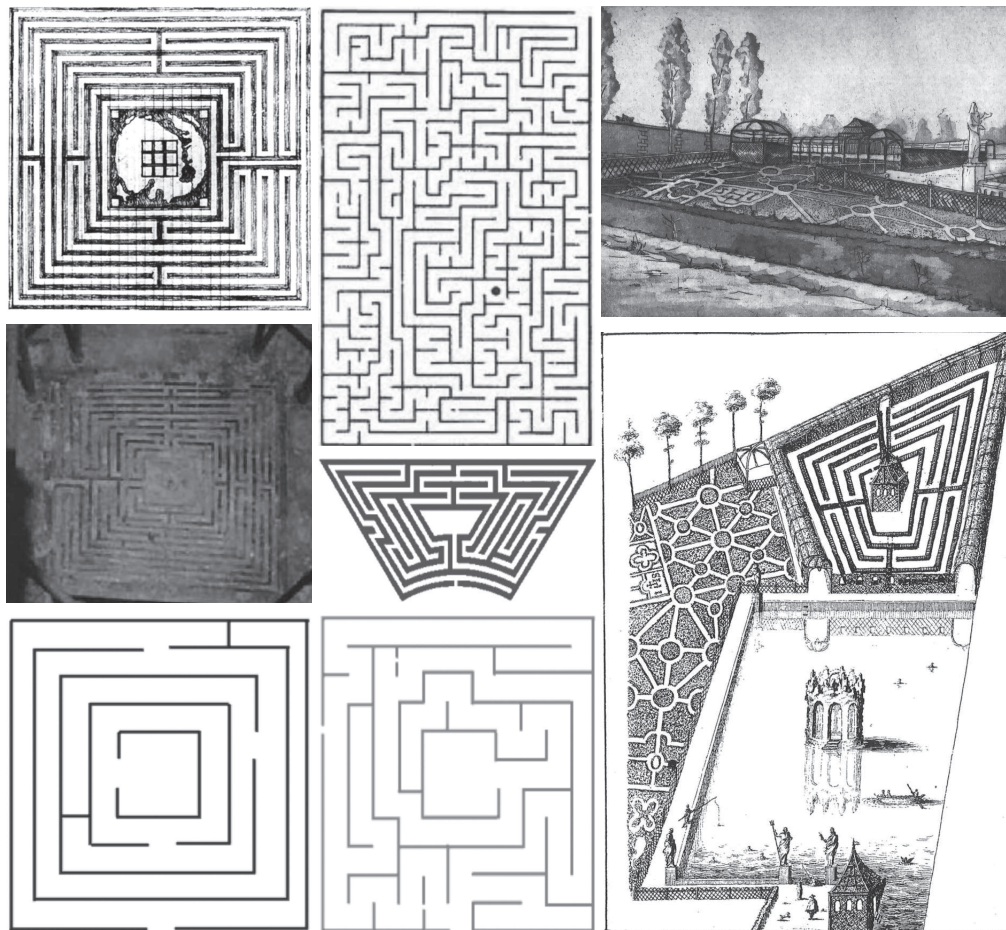


FIG. 5/ Planos de laberintos. De izda. a dcha. Jardín-laberinto de Filarete; diseños de laberinto de conexiones múltiples y laberintos que no tienen circuitos cerrados; dibujos del jardín de Lastanosa en Huesca (siglo XVII)

Fuente: Antonio NAVAL MAS <http://www.antonionavalmas.net/spip.php?article69>.

Stedelijk Museum de Ámsterdam. En esa idea, podemos decir, se fundamenta la investigación de algunos arquitectos contemporáneos que buscan formas arquitectónicas fuera de la geometría euclídea ya que esa sólo da cuenta de una concepción exclusivamente convencional y cuantitativa del espacio carente de emoción. Así los laberintos arquitectónicos de esta clase, diseñados para producir extrañamiento, hasta desconcierto a los no iniciados, no sólo han dado lugar a diversos procedimientos contemporáneos de concebir la arquitectura sino que han tenido un equivalente interés al menos dentro de otros dos campos de la ciencia: la psicología y el diseño de computadoras. Los psicólogos han usado laberintos desde hace varias décadas para estudiar el comportamiento de aprendizaje en

el ser humano y en los animales. Para los diseñadores de computadoras, los robots que manejan laberintos son parte de un emocionante programa para construir máquinas que, como los animales, saquen provecho de su experiencia. Sigue pues el juego del laberinto siendo el símbolo de la inteligencia humana que no repara nunca en invertirse en lo complejo gratuito de la hazaña que inició el genial arquitecto Dédalo quien además de construir para el rey Minos de Creta el laberinto del Minotauro, inventó, según parece, también la primera máquina voladora. Según la leyenda, construyó unas alas mecánicas para su hijo Icaro quien pereció por volar muy cerca del sol, viva metáfora esa también de las proezas del ser humano que quiere superarse; que quiere superar su destino humano.

8. Juegos cortesanos y espacios de ficción

En el Barroco, los juegos cortesanos hacen que se conciban los jardines como escenarios donde tienen lugar representaciones teatrales, batallas navales y otros juegos. La propia vida cortesana —en Versalles, por ejemplo,— se concebía como un juego que era lo más parecido a una representación teatral. El jardín barroco es una idea de integración y dispersión de espacios de una gran variedad, algunos de ellos aptos para la representación de la vida oficial y protocolaria y otros para la vida privada, todos ellos marcados por el carácter lúdico y la teatralidad. Los juegos de agua en los jardines barrocos eran muy apreciados. En ellos el factor sorpresa y la diversión llegaban a su apogeo. Como se sabe, en Versalles había un grave problema de abastecimiento de agua a pesar de las enormes empresas que se llevaron a cabo para tal efecto. Pero a pesar de todo, Versalles era un vasto escenario animado por el agua sólo aparentemente, sólo a los ojos del monarca. Pues las fuentes se activaban sólo a la presencia del rey —y su séquito— y dejaban de funcionar inmediatamente a

su paso como lo recoge BENEVOLO (1994). El juego aquí radicaba en crear la ficción de un espacio, un espacio sustitutorio del espacio real con el ocultamiento de la insuficiencia de los recursos de un soberano considerado omnipotente. En Versalles encuentra su máximo exponente el desarrollo de estrategias y técnicas para generar la ilusión como compensación de los defectos de la realidad y para ocultar la insuficiencia de los recursos. Estas estrategias siguen siendo recurrentes hasta hoy cuando el espacio público se concibe como apariencia, espectáculo y evento singular, ajeno a la vida y para compensar la homogeneidad, la fealdad y otros defectos de la planificación urbana (ver FIG. 6).

9. Institucionalización de los juegos populares como espectáculo

En el siglo de las luces, la institucionalización de los juegos populares como espectáculo forma parte del proyecto de reeducación de la sociedad emprendido por una Ilustración, «insuficiente»² (SUBIRATS, 1981) en España, sobre todo, cuando la institución monárquica

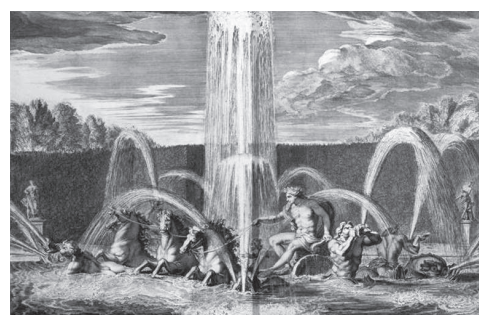
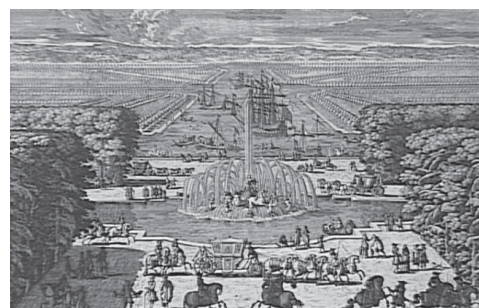


FIG. 6/ ar. izda y dcha. Versalles, vista del Grand Canal, grabado de Nicolas Perelle, 1680; ab. izda.

Fuente: Latona, esculpida por Jean Le Pautre, 1678; ab. dcha. Fuente de Apolo, esculpida por Louis de Chastillon, 1683.

² La expresión se debe al filósofo y ensayista SUBIRATS. (1981).

reordenó el espectáculo y la diversión del público, de modo que la lidia de toros practicada desde muy antiguo, se ha reglamentado y dio lugar a la corrida de toros que conocemos hoy como un espectáculo de masas. Sólo hubo otros dos «espectáculos» que rivalizaban en aquel entonces con el anterior en concurrencia, animación y aparato: los autos de fe celebrados por la Inquisición y la procesión, la otra manifestación simbólica más característica del mundo hispano (DE LA FLOR, 2001). Esas manifestaciones, siempre apoyadas por la monarquía, se incorporan en una genealogía de técnicas

del poder desarrolladas con suma efectividad por el absolutismo para controlar desde 1570 —y muy intensificada a partir de 1609 con la expulsión morisca— la urbe hispana mestiza, arabizada e ingobernable, reduciendo así su entropía, su desorden, homogeneizando las masas con técnicas que han perdurado y perfeccionado hasta hoy. Goya resaltaba en sus grabados de la «tauromaquia», los claroscuros, la tensión, el drama y lo siniestro frente a la visión tradicional del ámbito taurino, costumbrista, amable y placentero (ver FIG. 7).

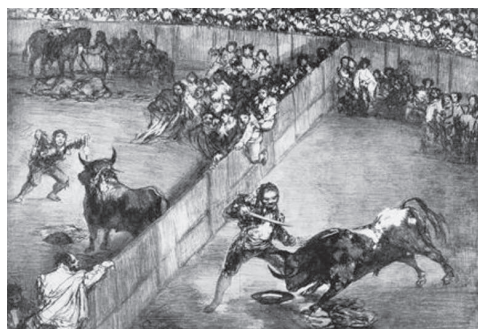
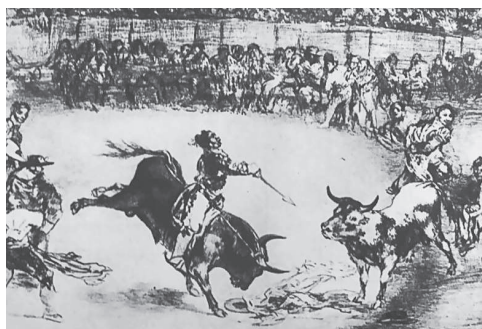


FIG. 7/ arr. izda. 'Auto de Fe en la Plaza Mayor de Madrid'. Francisco de Ricci, 1683, Museo del Prado; arr. dcha. 'Corrida de Toros en la Plaza Mayor de Madrid', Museo Municipal de Madrid; centro izda. 'Procesión', F. Goya y Lucientes, 1815-19; centro dcha. La Plaza Mayor de Madrid en el plano Teixeira; ab. Grabados sobre toreo de Goya, en la serie 'La Tauromaquia'

Fuente: Museo del Prado. Museo Municipal de Madrid.

Así en España la persistencia mnémica de la religiosidad barroca y una ilustración «insuficiente» vinculadas a unas ideologías trágicas y a un pensamiento hispano de lo fatal que sitúan el proceso histórico siempre a un paso de la muerte y la catástrofe, convierten la procesión y la «fiesta» en estrategias formales y modos operantes del poder como una desrealización del mundo, una dramática representación de la «vida es sueño» (DE LA FLOR, 2001). CALABRESE (1994) en su célebre *Neobarroco* nos devuelve a esas estrategias formales diseñadas por el barroco que nutren la ciudad contemporánea con operaciones típicas de la posmodernidad en cuanto que espacios simbólicos que reproducen esquemas barrocos y ubicados en el área del espectácu-

lo. En esos espacios, efectivamente podemos reconocer la herencia formal, no de ningún momento ilustrado, sino precisamente la conexión con ese barroco de los efectos retórico-dramáticos similar a la retórica de nuestro tiempo actual como técnica y maquinaria potente del imaginario artístico que opera sobre el espacio colectivo.

10. Juego y emancipación de la mujer

En el siglo XIX la ociosa sociedad burguesa desarrolló diversas actividades y juegos al aire libre como muy bien se refleja en la pintura impresionista. Entre esas activida-



FIG. 8/ 'La partida de croquet', Manet, 1873; resto: 'Explanada' de la Isla de Corfú donde se sigue jugando el croquet

des destaca el juego moderno de croquet, transferido, parece ser, de Irlanda a Inglaterra donde se hizo particularmente popular entre las mujeres porque era el primer deporte al aire libre que podían jugarlo ambos sexos sobre una base equitativa. La popularidad de este juego se esparció rápidamente en las colonias británicas, y generó una auténtica revolución social. Pues fue condenado desde los pulpitos, por inducir, según algún que otro clerical, «conductas de inmoralidad» al hacerse un juego popular entre la juventud del imperio británico y convertirse en medio de socialización y para el flirteo entre los jóvenes sin la presencia de los padres que miraban con fijeza constantemente sobre sus hombros. Tal «relajación de la moral» estaba asociada con la bebida jugando, y otros comportamientos licenciosos según acusaciones del clero, inocuas, por otro lado, ya que el juego no paraba de difundirse y hacerse popular constituyendo un paso importante hacia la liberación de la mujer. Pronto, la práctica del deporte formaría parte del currículum de su emancipación.

Tradicionalmente, el croquet se jugaba en un campo de hierba como el golf aunque ha ido sometándose en diferentes reglamentaciones y que sus versiones más simples y rudimentarias se podrían jugar ocasionalmente en los propios patios traseros de las casas. Hay muchos espacios naturales y parques preservados en plenas ciudades hoy vestigio del juego del croquet. Así lo demuestra una hermosa plaza en la isla de Corfú, que mantiene su denominación medieval, la «explanada», ya que originalmente constituía la zona libre de tiro entre la fortaleza y el mar. Este histórico espacio público que en su entorno reúne un armonioso aunque de diferentes procedencias conjunto de edificios —venecianos, ingleses, franceses y griegos— no sólo mantiene el recuerdo de los juegos establecidos durante la dominación inglesa sino que se utiliza hasta hoy como campo de croquet (ver FIG. 8). Se dice en la isla que el croquet y *ginger beer* son de las pocas costumbres inglesas que se hicieron populares. No es sólo un símbolo de la colonización y la dominación inglesa sino que demuestra la capacidad de conciliación y de integración de los pueblos a través de las actividades lúdicas y el potencial de internacionalización que tiene el ocio como cultura. Por otro lado, se demuestra el beneficio que estos espacios representan para las ciudades al contribuir en la preservación de espacios libres evitando su congestión y la especulación inmobiliaria con ellos.

11. Los parques de atracciones y la moderna cultura de las masas y congestión

Hacia finales del XIX aparecen los parques de atracciones (Exposición Universal de Chicago, 1893) como nueva fórmula de diversión asociada a la gran metrópoli tecnificada e industrial frente a la feria tradicional y popular, pues, no solamente ocuparon pronto un lugar en la ciudad sino que fabricaron las primeras imágenes de la metrópoli industrial. Los parques de atracciones de Coney Island (un apéndice de Manhattan), Steeplechase (carrera de obstáculos), Luna Park y Dreamland que surgieron cada uno más ostentoso que su predecesor, ofrecieron una infraestructura que hizo de la isla, según KOOLHAAS (2004) el «fragmento más moderno del mundo». Estos tres parques de Coney actuaron como el campo de pruebas para el desarrollo de una «nueva tecnología de lo fantástico», de la que derivan las estrategias y mecanismos que vinieron a dar forma a Manhattan. En esa circunstancia basa Koolhaas su «manifiesto retroactivo», una suerte de interpretación de la teoría no formulada que subyace al desarrollo de Manhattan como el relato de un urbanismo que tiene su origen en Coney Island, el mayor espectáculo de diversión, y que desemboca en la teoría del rascacielos. El universo metropolitano mutante y la singular arquitectura que podía producir, contribuía a la generación de la nueva «cultura de las masas y de la congestión», en palabras de Rem Koolhaas (ibídem).

Coney Island significa la emergencia de la «cultura de las masas y de la congestión». Con la explosión demográfica y la invasión de las nuevas tecnologías, Manhattan se había convertido, desde mediados del siglo XIX, en el laboratorio de la nueva cultura. En Manhattan se hizo realidad un nuevo modo de vida metropolitano donde lo natural y lo real dejaron de existir. Cuando Manhattan se transformó de una ciudad en una metrópolis, Coney Island se ofrecía como un escape de un mundo altamente congestionado. Mientras aumentaba la demanda de escapar, la isla se vio obligada a mutar, pero en lugar de proporcionar una liberación de la presión urbana, Coney se convirtió en lo contrario de la naturaleza, y proporcionó todavía más intensificación. La isla artificialmente se convirtió en una atracción, en una fábrica de lo artificial no sólo para competir con la teatralidad de la nueva metrópoli sino para instituirse en su propio modelo (ver FIG. 9).

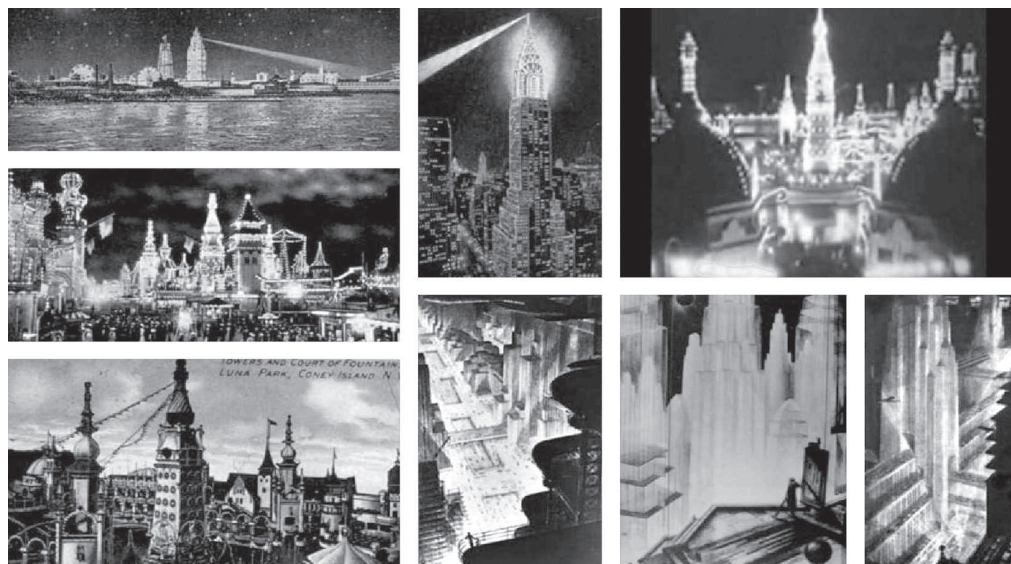


FIG. 9/ izda. y ar. dcha.: Coney Island y ar. cen. : Chrysler Building, ilustraciones de Rem Koolhaas, *Delirius New York*, (1979); ab. dcha.: Figuras de Hugh Ferriss, *Metropolis of Tomorrow* (1929)

12. Espacio libre y tiempo libre

Si el Manhattanismo es «la congestión por la congestión», «es también la razón por la cual cualquiera de los esquemas de Le Corbusier para Manhattan fallaría». Koolhaas se refiere a Ville Radieuse (ver FIG. 10) como:

«un flujo majestuoso humanista de incongruencias». «Es una propuesta para abolir todos los ideales urbanísticos utópicos sobre los que Manhattan fue levantado, y sustituirlos por un conjunto uniforme de las torres-rascacielos cartesianos, uniformemente plantados en los espacios verdes».

El deseo de Le Corbusier era purificar la ciudad, y dar a sus residentes el acceso pleno a la luz y el aire. Su forma urbana elimina la congestión, ofreciendo a cambio sólo «la eficiencia de la banalidad». No había lugar para la tecnología de lo fantástico de Manhattan en el rascacielos cartesiano. Para Le Corbusier, la tecnología en sí era fantástica como instrumento y como extensión de la imaginación. El rascacielos cartesiano había sido despojado de la piedra de revestimiento del rascacielos de Manhattan y permitía prosperar la «histeria ideológica» de la arquitectura moderna en contra del simbolismo y la representación. Las paredes de cristal del rascacielos de Corbusier encerraban sin embargo «... un vacío cultural completo» llega a la conclusión KOOLHAAS (*ibidem*).

Según ROWE (1981: 54-86), los ideales de los arquitectos-planificadores preocupados todavía por los trofeos y triunfos de la cultura, por la representatividad del dominio público y sus fachadas

«habían comprometido vergonzosamente no solo la posibilidad del goce sino lo que era todavía peor, las bases sanitarias esenciales de la gente».

Las ideas modernas han transformado así la matriz de la ciudad de sólido continuo en vacío continuo. Le Corbusier clamaba:

«Sol, espacio, verdor, son dichas esenciales. A través de las cuatro estaciones se yerguen los árboles, amigos del hombre. Grandes bloques de viviendas cruzan la ciudad. ¿Qué importa? Se encuentran tras las pantallas de árboles. La naturaleza va incluida en el contrato de arrendamiento».

Hacia 1930, la desintegración de la calle y de todo el espacio público altamente organizado, prometía un espacio de la libertad y del goce cerca de la naturaleza donde se aboliría la frontera entre lo privado y lo público. El *continuum* espacial no podía sino facilitar las «demandas de libertad, naturaleza y espíritu frente a la materia grosera». La modernidad llegó a sublimar, el concepto de «espacio libre». El espacio naturalista libre ilimitado se consideraba superior a cualquier espacio abstracto es-

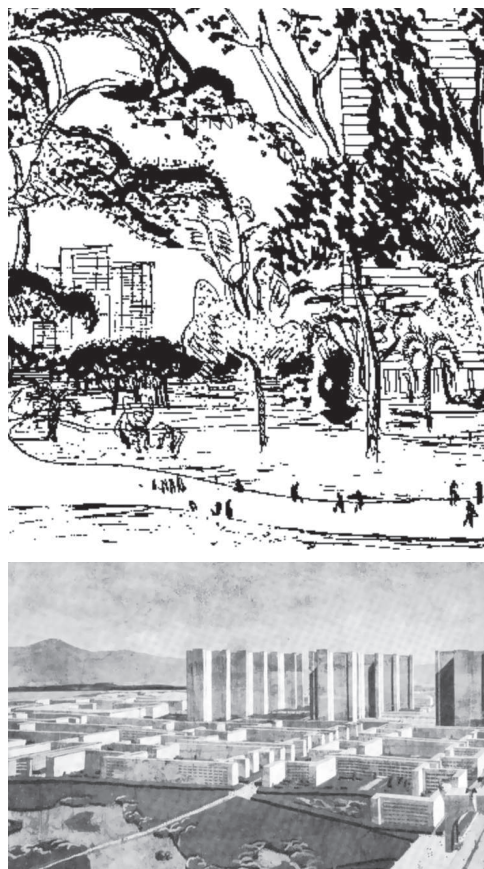
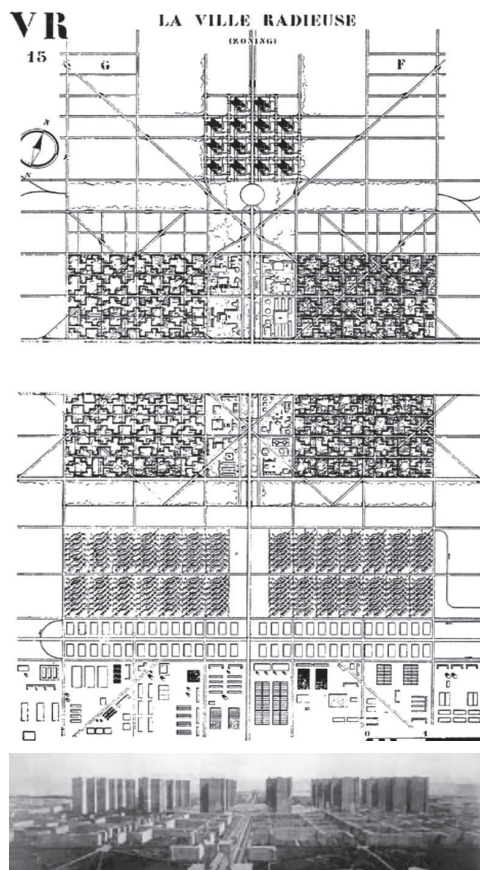


FIG. 10/ Le Corbusier, Ville Radieuse (1922)

tructurado. A este concepto de «espacio libre» se asociaba la reivindicación de «tiempo libre» de la sociedad moderna, tiempo libre, deporte, salud, cerca de la naturaleza. Pero, como se demostró no fue más que una

«fantasía incrustada en la ciudad moderna que pronto empezó a desvanecer y reconocerse que el ideal del espacio libre y su neutralidad indiscriminada o uniformidad igualitaria resultaba apenas alcanzable, ni siquiera deseable...» (*ibidem*).

³ El Situacionismo era el pensamiento y la práctica en la política y las artes inspirada por la Internacional Situacionista (IS) (1957-1972) movimiento de intelectuales revolucionarios, entre cuyos principales objetivos estaba el de acabar con la sociedad de clases en tanto que sistema opresivo y el de combatir el sistema ideológico contemporáneo de la civilización occidental: «la dominación capitalista» y la reproducción mecánica y mercantilista del espacio de la ciudad; se considera uno de los principales impulsores ideológicos de los acontecimientos sociales acaecidos en Francia en mayo de 1968. El más



13. El juego situacionista

En la segunda mitad del siglo xx los postulados de la ciudad moderna entraron en crisis por haberse prestado a los intereses de la especulación inmobiliaria y por haber producido efectos de uniformidad, monotonía y baja calidad espacial. Ante esos fenómenos se formó una plataforma crítica que entre sus diversos componentes, el movimiento situacionista o Situacionismo³ protagonizó una nueva forma de ver y experimentar la vida urbana; «deri-

conocido del grupo fue Guy Debord que tras la II Guerra Mundial, se unió al grupo Socialismo o barbarie, dirigido por Cornelius Castoriadis, una escisión de la Cuarta Internacional; fue autor del «Manifiesto situacionista» (1957). Destacados miembros fueron también el pintor holandés Constant Nieuwenhuys, el escritor escocés-italiano Alexander Trocchi, el artista inglés Ralph Rumney, el escandinavo Asger Jorn (que fundó el Instituto Escandinavo de Vandalismo Comparado), el arquitecto húngaro Attila Kotanyi, la escritora francesa Michèle Bernstein, el belga Raoul Vaneigem.

va», la llamaría DEBORD (1957). En vez de ser prisioneros a una rutina diaria, planteaba el Situacionismo, seguir las emociones y mirar a las situaciones urbanas de una forma nueva y radical. El planteamiento central del Situacionismo era la creación de situaciones como momentos concretos de la vida deliberadamente contruidos para la organización colectiva de un juego o de un «ambiente unitario» de una calidad pasional que DEBORD (1957) consideraba la transformación urbana de una calidad superior; la posibilidad de una intervención ordenada sobre la totalidad de los factores complejos e interactuantes en el marco material de la vida, los comportamientos que entrafía y que la desordenan. La concepción de un «urbanismo unitario» ofrecía la perspectiva de acción sobre un marco total, un urbanismo que integraría el conjunto de las artes y las técnicas como medios que concurren en una composición integral del medio. Había que afrontar este conjunto como infinitamente más extenso que el antiguo imperio de la arquitectura sobre las artes tradicionales, o que la actual aplicación ocasional al urbanismo anárquico de técnicas especializadas o de investigaciones científicas como la ecología. El urbanismo unitario tendría que dominar, tanto el medio visual como el sonoro así como la distribución de las diferentes variedades de bebidas o de alimentos. Tendría que abarcar la creación de formas nuevas y la inversión de las formas conocidas de la arquitectura y el urbanismo. La hipótesis sobre la estructura de una ciudad situacionista se basaría sobre la investigación psicogeográfica, es decir, el estudio de las leyes y de los efectos precisos del medio que actúan directamente sobre el comportamiento afectivo de los individuos, y dependería principalmente de la experimentación mediante intervenciones urbanísticas concretas; acciones sobre el comportamiento, que en relación con los demás aspectos deseables de una revolución en las costumbres, podría asimilarse a la invención de juegos de una esencia nueva. El objetivo general tendría que ser la ampliación de la parte no mediocre de la vida, la disminución, en tanto sea posible, de los momentos nulos. Se puede hablar como de una empresa de ampliación cuantitativa de la vida humana, más sería que los procedimientos biológicos estudiados actualmente, lo que implicaría un aumento cualitativo de todo desarrollo imprevisible.

El juego situacionista se distingue de la concepción clásica de juego por la negación radical del carácter de competición y de separación de la vida corriente. El juego si-

tuacionista no es distinto de una elección moral, que es la toma de partido por lo que asegura el futuro de la libertad y del juego. Ligado a la certeza de que el tiempo libre iría en continuo y rápido aumento gracias a la industrialización y la automatización sin embargo se opone totalmente al desarrollo del vasto sector industrial del ocio que es, según Debord, un incomparable instrumento de embrutecimiento del proletariado mediante los subproductos de la ideología mistificadora de los gustos de la burguesía, por lo que había de arrojar nuevas fuerzas en la batalla del ocio. Pero Debord no se limitó a teorizar; su obra fue siempre una construcción viva mediante la cual se propuso el uso de ciertos medios de acción y el descubrimiento de nuevos en la perspectiva de una interacción de todos los cambios revolucionarios. La finalidad última de estas iniciativas sería

«la liberación de la personalidad y del comportamiento humano de las estructuras opresivas del capitalismo...»

Las propuestas finales de la Internacional Situacionista pretendían superar el arte y desembocar en el urbanismo y el ambiente lúdico. «El urbanismo unitario» sería un ambiente implicado y efímero cuyo objetivo era la creación de experiencias de vida alternativas, denominadas situaciones. Pero finalmente la resignación cundiría en el grupo, que dedicaría su esfuerzo sólo hacia metas menores (barricadas, derivas, grafitis...etc.). El único que se empeña a realizar un proyecto serio para la creación del urbanismo unitario es NIEUWENHUYNS (1974). «New Babylon», es una de sus propuestas más ambiciosas, que toma como modelo los campamentos de los gitanos nómadas observados por Constant en Italia. Esas construcciones efímeras, que se desarrollaban en un devenir constante y eran fabricadas con elementos transportables e intercambiables fueron el principio generador de «New Babylon». Constant trabajó desde 1950 en una serie de pinturas, dibujos, textos y maquetas que describían la forma de una sociedad post-revolucionaria. Una serie de estructuras transformables elevadas sobre el suelo y vinculadas entre sí a modo de una megaestructura que literalmente dejaba la «metrópolis burguesa» abajo. En la Nueva Babilonia, las cadenas burguesas del trabajo, la vida familiar y la responsabilidad cívica serían alteradas. El individuo se convertía en vagabundo, un errante de un entorno lúdico a otro en busca de nuevas sensaciones, la autorrealización y la autosatisfacción que eran los objetivos sociales de Constant. El ser humano, en calidad

de *homo ludens*, sería capaz de determinar libremente el tiempo y el espacio de su vivencia. Viviría una vida nómada. Con su estructura movable, flexible, indefinida, Nueva Babilonia sería el entorno apropiado para este nuevo tipo humano, y al mismo tiempo proporcionaría una solución a la superpoblación y al creciente tráfico. Nueva Babilonia estaría irremediablemente basada en la idea de la mecanización y la automatización que permitiría prescindir del trabajo humano. La humanidad usaría su energía para crear, y para dar forma al mundo según sus deseos. Obviamente New Babylon no es un proyecto de urbanismo, sino una manera de pensar, de imaginar, de ver las cosas y la vida; un germen fructífero quizá en un momento en que se hacen realidad las predicciones de Constant sobre las consecuencias de la industrialización y la automatización pero que se viven dramáticamente como carencia de trabajo. En este terreno pueden brotar de nuevo formas de intervenir en el entorno más creativas, lúdicas y participativas (ver FIG.11).

14. Transformaciones pro-activas de espacios en desuso. Espacios de oportunidad

Del situacionismo, podríamos decir, se desprenden acciones urbanas que van desde la ocupación de solares vacíos para los juegos infantiles que Aldo Van Eyck realizó en Ámsterdam a los jardines comunitarios de los Green Guerrillas en Nueva York, a la reutilización creativa de espacios degradados en áreas industriales obsoletas y muchas otras puestas hoy en marcha por diversos colectivos; alentadas incluso por la coyuntura de la crisis económica y social y facilitadas por las redes sociales. En la base ideológica de este tipo de intervenciones subyace siempre el deseo de disfrute propio asociado a la pretensión de generar un espacio para el disfrute de un colectivo diluyendo lo personal en lo colectivo. No se trata de ocupar un espacio de forma egoísta sino de abrir un momento de libertad y de ocio en áreas urbanas que carecen

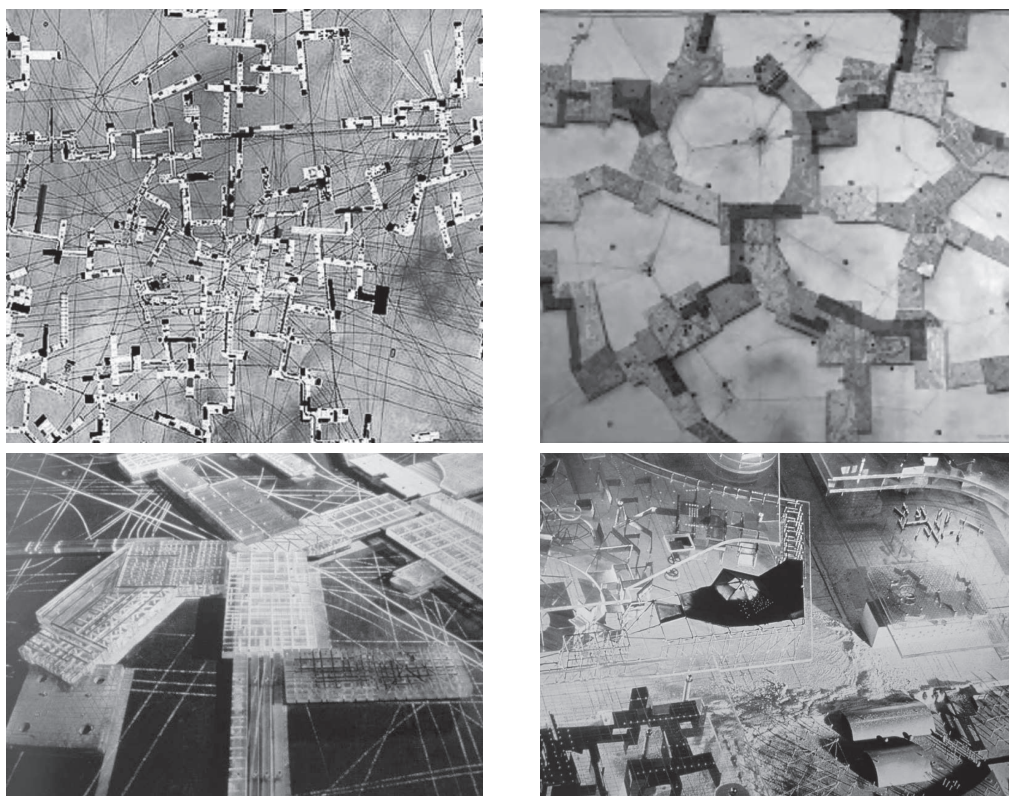


FIG. 11/ Constant Nieuwenhuys, planos y maquetas de New Babylon, una megaestructura transformable continuamente por su población nómada (a partir de 1959)

de espacios acondicionados para actividades lúdicas de sociabilidad y definir zonas que escapen del control «totalitario» del diseño de «autor» que sufren tan a menudo los espacios públicos de la ciudad de hoy. En una acción urbana el reto es la forma que las personas se impliquen y participen en la creación del espacio, que se lo puedan apropiar y darle una continuidad temporal. Sin personas ninguna intervención tendría sentido y vida, lo que muchos espacios sometidos al diseño de autor dejan de hacer, es decir, tener en cuenta la gente, ser para la gente. Pues este tipo de espacios tienen el ambicioso propósito de convertirse en un evento para una sociedad de espectadores.

Vemos así cómo un joven Aldo van Eyck, que formaba parte del equipo técnico municipal, muy influenciado por el grupo CoBrA⁴, transformó de forma radical una cantidad de solares urbanos vacíos existentes en Ámsterdam para juegos de niños. Con el *baby-boom* de la posguerra y las primeras políticas de inserción de tráfico rodado en el centro de Ámsterdam, frente a la escasez de espacios libres para que jugaran los niños, el departamento de diseño urbano del Ayuntamiento decidió aprovechar solares vacíos para acometer intervenciones mínimas, ligeras, que utilizaran estos espacios de forma temporal, y convirtiéndolos en espacios de juego para los niños.

Aldo van Eyck transformó estos espacios mediante la incorporación de estructuras sencillas, objetos simples como bloques de hormigón prefabricados, estructuras tubulares de acero y areneros que, a través de la repetición y re-combinación en cada una de las ubicaciones, permitieron crear una gran diversidad de situaciones, con gran capacidad de adaptación a los distintos solares. Estas áreas de juegos de niños fueron de gran belleza, efectividad y sencillez; se exportaron incluso fuera de Ámsterdam y llegaron a formar parte de la memoria colectiva holandesa de varias generaciones (ver Figs. 12-13).

Los *Green Guerrillas*, grupo fundado por la artista Liz Christy (1973), utilizaban bombas de semillas de fabricación casera para hacer florecer espacios abandonados que eran literalmente bombardeados por los comandos de los «guerrilleros verdes». Poco después de fundar

el primer jardín colectivo autogestionado de Nueva York y debido al éxito del mismo, comenzaron a organizar talleres y a utilizar el huerto como huerto experimental y como «refugio» de plantas. Más de treinta años después, Green Guerrillas es una ONG que forma parte de la red de asociaciones sin ánimo de lucro que nutren y sostienen la creación y el desarrollo de huertos comunitarios y la agricultura urbana en la ciudad de Nueva York. Usando una combinación de educación, organización y campañas de defensa, Green Guerrillas ayuda a grupos auto-organizados, asociaciones y jardineros a gestionar y cultivar jardines comunitarios que prosperan como parques, granjas urbanas y centros sociales al aire libre. Liz Christy fundó además el *Open Space Greening Program* de la Concejalía de Medioambiente (en 1975), y poco después se creó *Green Thumbs*, programa que gestionaba la ocupación de los solares vacíos y daba asistencia a más de 600 jardines comunitarios. Estas iniciativas han sido emuladas y adaptadas en situaciones muy diversas. Sirvieron además de paradigma para derivar hacia distintas formas de urbanismo participativo que trata básicamente de la autogestión y la colaboración entre las administraciones y los vecinos sobre todo tipo de decisiones y soluciones a problemas y necesidades ciudadanas.

Actualmente hay numerosos colectivos y organizaciones de base ciudadana en todo el mundo que promueven acciones para la creación de espacios lúdicos. En la movilización ciudadana, que empezó en Inglaterra en los años 60, se debe además la conservación de diversas áreas industriales obsoletas con la puesta en marcha de estrategias ambientales y de sostenibilidad entre las cuales cabe destacar las áreas industriales recicladas para nuevos usos, predominantemente culturales, en la cuenca de Ruhr en Alemania que se han recreado como parques. Una serie de parques de nueva generación sobre áreas industriales altamente contaminadas, fueron además oportunidad de un restablecimiento ecológico y la dotación de nuevos servicios y actividades lúdicas de esas zonas devastadas una vez cesada la industria. Eso viene a decir, que las viejas instalaciones industriales se usaron de una nueva y diferente manera creativa. Varios retazos de los terrenos in-

⁴ El grupo CoBrA se formó en 1948 en París por el danés Asger Jorn, los belgas Alechinsky y Corneille, y los holandeses Constant y Karel Appel. Pretendía la plasmación directa de lo imaginado espontáneamente a partir del subconsciente, sin la racionalización reflexiva del intelecto. Se

diferenciaban de los expresionistas abstractos en el hecho de no rechazar la representación objetiva. Su estilo espontáneo puede ser definido como una mezcla de informalismo, de arte primitivo y de *'art brut'*.

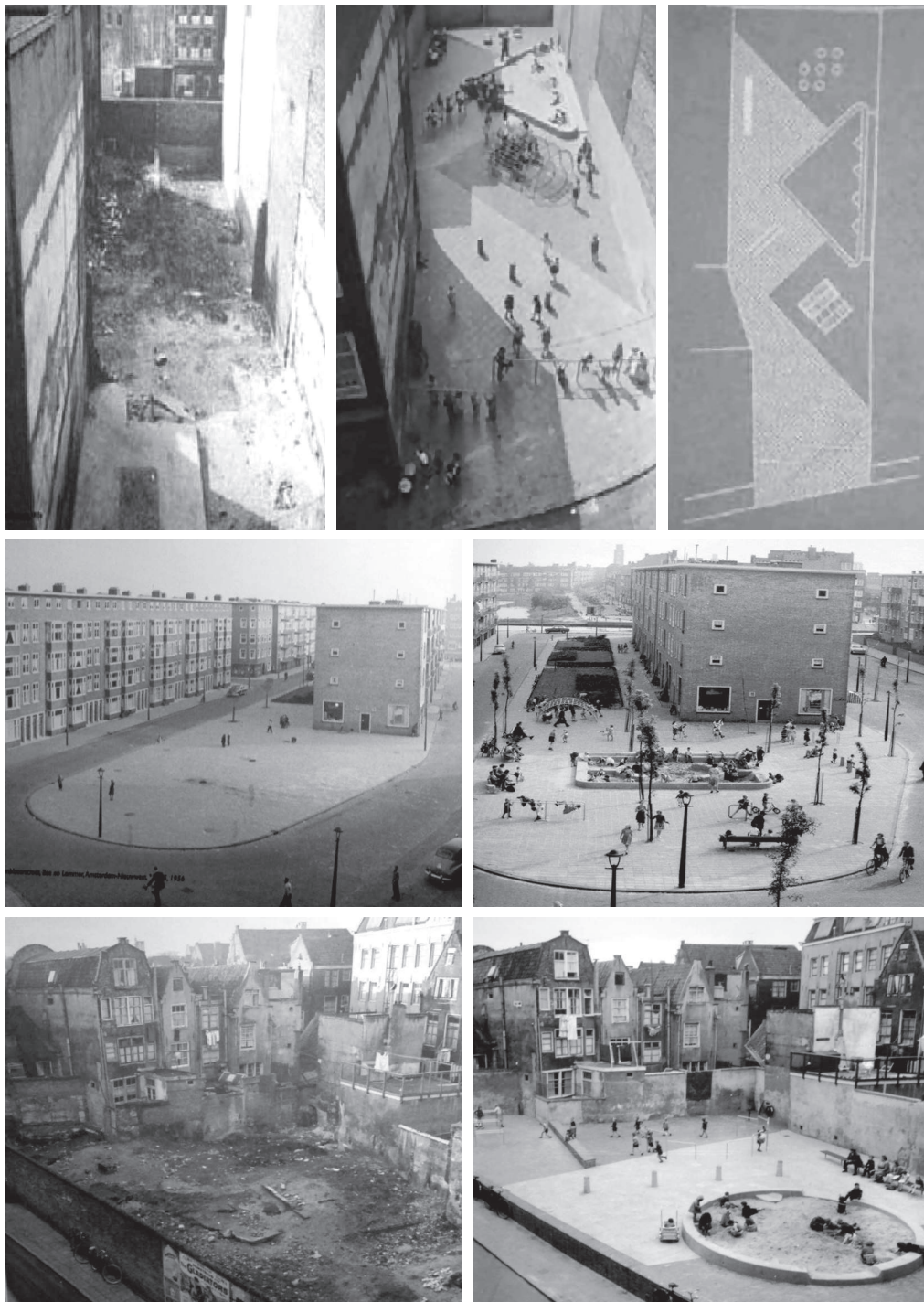


FIG. 12/ Aldo Van Eyck, espacios de juegos para niños, Ámsterdam, años 1950. Todos los lugares eran apropiados para los parques de juego; solares vacíos llenos de escombros, huecos entre medianeras, plazas y espacios pavimentados sin ningún uso se transformaron en parques de juego para los niños



FIG. 13/ arr.: Zeedijk, Ámsterdam centro, 1955-1956; Mural pintado por Joost Van Rooijen(1958). ab.: Zaanhof, Spaarndammerbuurt, Ámsterdam Oeste (1948-1950)

dustriales se han transformado en manos de creadores contemporáneos, entre las cuales merece destacarse el proyecto de *Landschaftspark de Duisburg-Nord* (1991-2001), obra del paisajista Peter Latz. Se trata de una intervención sobre las antiguas acerías de la compañía Thyssen donde se han conciliado planes de conservación del patrimonio industrial, un funcionalismo dotacional y la implantación de vegetación en consonancia con un naturalismo estratégico. Se consigue así un parque paisajístico y un campus de la memoria industrial, sobre una extensión superior de 200 hectáreas. Se trata de una metamorfosis de la pesada estructura industrial existente en un parque público. El parque refleja el debate de las nuevas ideas acerca del paisaje y la naturaleza. En lugar de construir objetos para usos específicos, la fantasía y la diversión hacen posible que las construcciones existentes funcionen como formas abstractas, de maneras completamente nuevas. El viejo alto horno aparece ahora como un dragón amenazante, y es también una montaña para escaladores, mientras que los antiguos depósitos de mena se convierten en jardines; un club de buceo utiliza los viejos depósitos Möller y el antiguo gasómetro para buscar aventuras subacuáticas (ver FIG.14).

Una vez cesada la actividad de las industrias del carbón, el hierro y el acero en la zona septentrional del Ruhr, parece, se ha reactivado un viejo proyecto de los años 20 que no había llegado a realizarse y que planteaba crear grandes conexiones verdes entre el norte y el sur de la región. Parece pues, ahora, haber encontrado el momento oportuno para llevarse a cabo. Ese fue el tema de IBA *Emscher Park*, (la Exposición Internacional de la Construcción de *Emscher Park*) que plantea un continuum de intervenciones paisajísticas a lo largo del río *Emscher* estableciendo como su objetivo prioritario la recuperación del río convertido en un simple albañal de aguas residuales. Además, objetivos establecidos en tal iniciativa fueron la restauración ecológica de un área muy contaminada, la regeneración del área con nuevas industrias y tecnología, nuevas posibilidades de empleo, renovación de los antiguos poblados obreros así como la promoción de nuevas áreas residenciales, nuevos centros cívicos de cultura y ocio, preservación y usos adaptativos de los restos arqueológicos industriales, promoción de un turismo relacionado con el patrimonio industrial e integración de zonas verdes y agricultura. Una idea global integradora de las plantas industriales y los edificios existentes en un nuevo paisaje que además com-

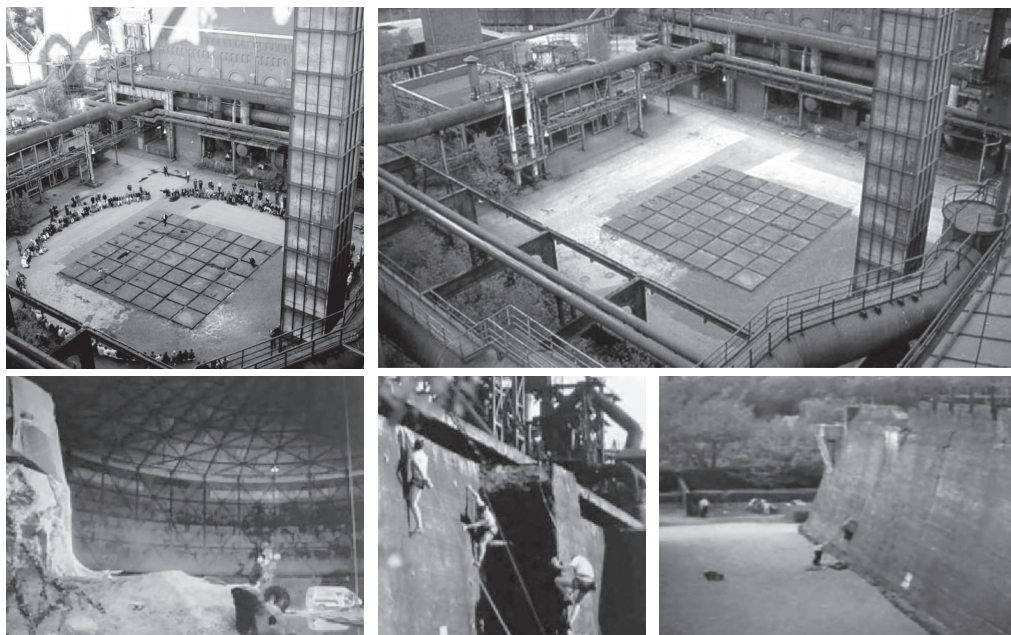


FIG. 14/ **Peter Latz. Landschaftspark, Duisburg-Nord (1991-2001); arr.: «Plazametálica»; ab.: un club de buceo instalado en los viejos depósitos Möller y el antiguo gasómetro; el viejo alto horno utilizado para escalar**

prendía pequeños proyectos de equipamientos, trabajos de descontaminación del suelo y de revaloración del patrimonio industrial. El proyecto combinaba el esparcimiento al aire libre con el restablecimiento de la naturaleza coordinando diversos trabajos de mejora de las cualidades estéticas y la variedad de usos (LATZ, 1999).

Esos trabajos evocan y tienen su origen en obras de *land art* o *earth work*. La figura de Robert Smitshon (MADERUELO, 1999: 182) es la más representativa de esa corriente. Smitshon formuló propuestas rotundas de fuerte caracterización gestáltica como la Espiral Jetty en el *Great Salt Lake* del estado de Utah (1970). Sus dibujos de paisajes, que llama, «entrópicos» y fotografías de paisajes industriales degradados constituyen un verdadero antecedente de esa nueva sensibilidad que encuentra valores estéticos en los terrenos industriales. Es el nuevo «culto» romántico de las ruinas industriales o de los que llamaría SOLÁ MORALES (2002) *terrain vague* que según ARGULLOL (2000: 30), constituye síntoma no sólo de la expresión de una desesperanza y reconocimiento de la caducidad de una historia humana, sino también la materialización de una protesta contra una época —la propia— a la que se considera

«desprovista de ideales heroicos». Aunque esas acciones suelen ser acciones de artificación del medio encontrado, utilizando como medios los residuos y materiales de desecho, no lo son exclusivamente. Como hemos visto, los paisajes descritos han dado lugar a acciones que son también renaturalizadoras y tienen una repercusión social más amplia y compleja.

Así que ante estos procesos degenerativos de los territorios y de los espacios urbanos de la era industrial, está tomando considerables dimensiones una actitud receptiva inspirada en el mundo de las artes plásticas que acepta como inevitables los paisajes industriales y paisajes degradados y los convierte en campo de una recreación estética dotándoles de nuevos significados. Y esto, contra de lo que secularmente venía siendo la formatividad artística —basada en el orden, la armonía y la proporción—. No hay que olvidar que la calidad paisajística se da, sobre todo, cuando existe colaboración de factores, interacción simbiótica entre territorio, acción humana, acción constructiva, postulados próximos a la doctrina ecológica y ambiental, todos ellos convergentes al objetivo final que es la fruición estética (DE GRACIA, 2009). Pero la dificultad de lograr entornos de belleza integra-

dora hace a veces operantes otros conceptos. No se trata de un cambio de las condiciones físicas sino de las condiciones mentales, de una nueva visión intelectual o conceptual que dota de nuevo sentido hasta lo feo, y lo degradado. Eso hicieron el arte *povero*, el *minimal*, el *earth work* y otras manifestaciones del arte iniciadas hace ya un siglo por los dadaístas y los surrealistas que derivan hacia este nuevo paisajismo.

Muchas veces, los nuevos supuestos «ecohumanistas» también revisten un carácter puramente estético y encubren intervenciones meramente tecnocráticas que operan mítica y simbólicamente en el medio apoyándose en valores egocéntricos o más bien dogmáticos. Pues esas intervenciones siguen siendo deudoras de la cultura ilustrada que deriva hacia la actual cultura de masas. Rezuman así de actualidad todavía propuestas del arte como dominio de actuación que interviene sólo como sustitución gratificante de la falta de armonía en el entorno y como mediador en la angustia y la desazón emocionales causados por la fealdad de los lugares. Mientras el deterioro del medio ambiente avanza, hay efectivamente una implicación de la producción arquitectónica que asume esa condición ambiental deteriorada como marco teórico del proyecto (DE GRACIA, 2009). Las manifestaciones de Rem KOOLHAAS (2008), de las que se desprende una aceptación positiva de los espacios devastados, son cada vez más compartidas.

15. Conclusión

Bien es verdad que la poética de lo sucio y degradado, la apología del caos, constituyen hoy nuevos dominios estéticos que presentan objeciones teóricas contra conceptos como «espacio público», «contexto», «luga», tachándolos de míticos y anticuados. Frente a esos conceptos asociados a la ciudad estable hay que entender hoy lo «urbano», nos dice DELGADO (2007), como una masa movediza, sociedad líquida (BAUMAN, 2007) e invisible (INNERARITY, 2004) que reivindica el uso de la tecnología como instrumento de colaboración y mediador de la realidad pues, nos comunica, nos globaliza y nos convierte en una comunidad distinta. Los avances tecnológicos pueden implementar la forma de interpretar y después construir el mundo escogiendo segmentos, trozos de la parcelación del mundo, respetando su multiplicidad, su heterogeneidad, y otorgando legibilidad a las relaciones puestas en evidencia. En un mundo donde

cada vez más es prioritaria y constante la participación del ciudadano, la tecnología contribuye a reinventar «lo común de los hombres» (NEGRI, 2010) y a concebir una nueva forma de «estar juntos» (MAFFESOLI, 1990). Esa es una de las grandes gestas de nuestra época, a la vez globalizada y ultralocal.

En el exterior urbano —que viene a ser como una especie de líquido amniótico— los concurrentes buscan y encuentran lugares provisionales que consideran propios en tanto que apropiados en una dinámica infinita de colonizaciones transitorias. Lo urbano es todo lo que en la ciudad no puede detenerse ni cuajar, lo que no puede planificarse; una esfera de y para las prácticas y saberes específicos al servicio de una organización singular de las coexistencias basada en la carencia de lugar, el «no lugar» y la «no ciudad», nociones que dependen de los valores perceptuales y sensibles del desplazamiento, del cambio y de la inestabilidad como materia prima. El lugar sostiene ARENDT (2002) sólo es un lugar del «espíritu», es un pensar y «para existir no se necesita de ningún lugar». El sujeto no está sino que trabaja, es el ser concebido como no-posición que por eso sólo puede ser disposición: apertura, expectativa ante lo que en cada momento está a punto de ocurrir.

Ese profundo cambio en la concepción del ser implica una radical transformación de la percepción de los lugares y hasta pone en cuestión la planificación de la ciudad y el proyecto urbano. Son en realidad cuestionados los viejos patrones basados en el control absoluto del diseño, la espectacularidad y la mercantilización del espacio público. Por eso, la administración pública no debería renunciar el respaldo de toda iniciativa que trata de erradicar la especulación del más feroz de los liberalismos que depreda y haga de la ciudad un mero negocio; que convierte sus espacios en productos para el consumo; que estimula la propiedad pero que restringe la apropiación; que contempla la utilidad urbana siempre como obstáculo para un buen *marketing* urbano y como fuente de desasosiego para cualquier forma de poder político. Lo urbano —entendido ya no como lo estable-construido sino como lo humano-fluctuante— a no poder ser planificado, sólo es posible vigilando los espacios por los que transcurre la utilidad urbana, contemplando todo lo imprevisto, los acontecimientos, las escapatorias, las posibilidades de emancipación, las «relaciones mínimas» que pueden alcanzar un alto nivel de intensidad, la lugarización latente, posibilidad o potencia de lugar o de ciudad. Recordando a Lefebvre:

«lo urbano consiste en las prácticas, la obra perpetua de los habitantes a su vez móviles y movilizados por y para esa obra» (LEFEBVRE, 1978: 158; 1972: 70-71),

debemos reivindicar la ciudad practicada frente a la ciudad concebida. Esa ciudad se puede concretar en actuaciones directas sobre lo preexistente, en aquellas acciones

que potencian los aspectos sensibles del lugar frente a la imposición de modelos basados en ideas preconcebidas. Esa es la óptica de DE CERTEAU (1984: 43-49) de las prácticas cotidianas y colaborativas, que escapan del control panóptico (FOUCAULT, 1967); prácticas, algunas de las cuales hasta no requieren su propio espacio sino sólo su propio tiempo.

15. Bibliografía

- ARENDT, H. (2002): *De la vida del espíritu*, Paidós Ibérica, Barcelona.
- ARGULLOL, R. (2000): *La atracción del abismo: un itinerario por el paisaje romántico*, Destino, Barcelona.
- AUGÉ, M. (1994): *Los no lugares, espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad*, Editorial Gedisa, Barcelona.
- BAUMAN, Z. (2007): *Tiempos líquidos*, Tusquets Editores, Barcelona.
- BENEVOLO, L. (1994): *La Captura del Infinito*, Celeste Ediciones, Madrid.
- CALABRESE, O. (1994): *La era neobarroca*, Cátedra, Madrid.
- DEBORD, G. (1957): «Manifiesto Situacionista. Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional», *Revista Bifurcaciones*: <http://www.bifurcaciones.cl/005/reserva.htm>. [Consulta: 8/1/2011]
- (1999): *La sociedad del espectáculo* Pre-Textos, Valencia.
- (1990): *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*, Anagrama, Barcelona.
- DE CERTEAU, M. (1999): *La invención de lo cotidiano*, Universidad Iberoamericana, México.
- DE GRACIA SORIA, F. (2009): *Entre el paisaje y la arquitectura*, Nerea, San Sebastián.
- DELGADO, M. (2007): *Sociedades movilizadas*, Anagrama, Barcelona.
- HUIZINGA, J. (1972): *Homo Ludens*, Emecé Editores, España.
- FOUCAULT, M. (1997): «Los espacios otros» *Astrágalo Cultura de la arquitectura y la ciudad*, 7: 83-91.
- GADAMER, H. G. (1991): *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*, Paidós/ICE de la Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona.
- ISER, W. (1976): *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*, Munich.
- INNERARITY, D. (2004): *La sociedad invisible*, Espasa Calpe, Madrid.
- JAUSS, Hans-Robert (1992): *Experiencia estética y hermenéutica literaria*, Taurus, Madrid.
- JAUSS, Hans-Robert (1995): *Las transformaciones de lo moderno. Estudio sobre las etapas de la modernidad estética*, Visor, Madrid.
- KOOLHAAS, R. (2004): *Delirio de Nueva York*, Gustavo Gili, Barcelona.
- (2006.): *La ciudad genérica*, Gustavo Gili, Barcelona.
- LAUGIER, Marc-Antoine (1999): *Ensayo sobre la Arquitectura*, Akal, Madrid.
- LATZ, P. (1999): «Los extraordinarios jardines posteriores a la era industrial», *Actas Segundo Seminario Do.co.mo.mo. Ibérico, «Arquitectura e Industria Modernas 1900-1965»*: 199-209, Sevilla.
- LEFAIVRE, L. & I. DE ROODE. (2002): *Aldo van Eyck, Playgrounds and the city*, Stedelijk Museum, Amsterdam.
- LEFEBVRE, H. (1972): *Espacio y política*, Península, Barcelona.
- (1978): *El Derecho a la ciudad*, Península, Barcelona.
- MADERUELO, J. (1990): *El espacio raptado. Interferencias entre arquitectura y escultura*, Mondadori España, Madrid.
- MAFFESOLI, M. (1990): *El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*, Icaria, Barcelona.
- NEGRI, A. (2010): *Inventer le commun des hommes*, Bayard Éditions, París.
- NIEUWENHUIS, C. (1974): Manifiesto para el catálogo de una exposición sobre para New BABYLON en La Haya. <http://www.notbored.org/new-babylon.html> [Consulta: 8/1/2011]
- PERNIOLA, M. (2000): *El arte y su sombra*, Cátedra, Madrid.
- RODRÍGUEZ DE LA FLOR, F. (2001): «Barroco en la posmodernidad: los destinos de un estilo» *Astrágalo*, 19, Madrid.
- ROWE, Colin & Fred KOETTER (1981): *Ciudad Collage*, Gustavo Gili, Barcelona.
- SOLÁ MORALES, Ignasi, de (2002): *Territorios*, Gustavo Gili, Barcelona.
- SUBIRATS, Eduardo (1981): *La ilustración insuficiente*, Ed. Taurus, Madrid.
- TRAUVEN, F. (1998): *Aldo Van Eyck : The shape of relativity*, Architectura & Natura, Amsterdam.
- VAN EYCK, A. (1960-1961): «Whatever space and time mean, place and occasion mean more», *Forum*.
- (1999): *Aldo Van Eyck works*, Birkhäuser, Basel.

Nota: Las imágenes sin fuente que ilustran el texto,

están libremente difundidas en internet.